

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Minat Belajar**

##### **1. Pengertian Minat Belajar**

Minat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup (Hadis dan Nurhayati, 2010: 44). Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu (Winkel, 2004: 30). Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013: 121). Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditengarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu.

Crow and crow (dalam Djaali, 2009: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman,

yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas, karena minat merupakan dorongan yang paling kuat dari dalam diri seseorang. Hidi, Renninger & Krapp (Ormrod, 2008: 101) minat adalah suatu bentuk motivasi instrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami afek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan dan kesukaan.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya (Slameto, 2013: 180).

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang (Hurlock, 1978: 114).

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas itu berupa serangkaian kegiatan jiwa raga menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, (kognitif), rasa (afektif) dan karsa (psikomotor), (Djamarah, 2011: 2).

Soemanto (2006: 104) belajar merupakan proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Adanya suatu proses interaksi yang dilakukan seseorang di suatu lingkungan, akan menghasilkan pengalaman dan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh. Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dalam lingkungannya (Djamarah, 2008: 13). Interaksi yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya, merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang tersebut.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2010: 63). Perubahan akibat belajar itu akan bertahan lama, bahkan sampai taraf tertentu, tidak menghilang lagi. Kemampuan yang telah diperoleh menjadi milik pribadi yang tidak akan hilang begitu saja (Winkel, 2004: 57).

Sedangkan pengertian minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Widyastuti, 2012: 5-6).

Dapat disimpulkan, minat belajar adalah rasa suka dan merasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifan nya ketika pelajaran berlangsung untuk mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

## **2. Ciri-ciri Minat**

Ciri-ciri minat menurut Hurlock (1978: 114) adalah :

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 5) Minat dipengaruhi budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat cenderung bersifat egosentris

## **3. Indikator Minat**

Indikator minat ada empat, menurut Safari (Wasti, 2013: 8).

Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

### **a. Perasaan Senang**

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

#### **4. Aspek-aspek Minat**

Minat terdiri dari dua aspek (Hurlock, 1978: 116-117). Kedua aspek minat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Minat pada aspek kognitif berkisar sekitar pertanyaan apa saja keuntungan dan kepuasan pribadi yang dapat diperoleh dari minat itu. Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang

memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan.

**b. Aspek Afektif**

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

**5. Unsur-unsur Minat**

Unsur-unsur minat meliputi dua hal, yaitu:

**a. Perhatian.**

Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Makin banyak kesadaran yang menyertai suatu aktivitas atau pengalaman batin berarti makin intensiflah perhatiannya (Suryabrata, 2008: 14-15).

b. Motif

Menurut Suryabrata (2008: 70) motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Menurut Sardiman (2011: 95), cara membangkitkan minat untuk belajar adalah sebagai berikut:

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

## **6. Minat Belajar Disekolah**

Minat belajar adalah rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah dan di masyarakat (Hadis dan Nurhayati, 2010: 44). Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus terhadap sesuatu (orang, benda, atau kegiatan) disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya serta membuktikannya dalam perubahan tingkah laku atau sikap yang sifatnya relatif menetap. Hal yang menjadikan siswa berminat belajar terhadap suatu pelajaran adalah siswa akan selalu memperhatikan dan

mengingat secara terus menerus karena ia senang atau suka dengan pelajaran tersebut (Faizah, 2010: 15).

Minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris di sekolah pada siswa di SMA Negeri 2 Bangko diketahui 40% hingga 50%. Ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini ditandai dengan dengan siswa membolos sekolah pada hari atau jam dimana terdapat mata pelajaran bahasa Inggris, ketika proses belajar di kelas berlangsung siswa tidak memperhatikan guru, bersikap pasif dan diam serta kurang memberikan respon terhadap pelajaran yang diterangkan oleh guru, mengganggu temannya saat pelajaran, tugas yang diberikan tidak sepenuhnya dikerjakan dan prestasi belajar yang rendah. Salah satunya tampak dalam setiap ulangan banyak siswa yang mengikuti remidi.

Murakami mengatakan bahwa dalam pengajaran bahasa Inggris, penggunaan teks yang mempunyai unsur jenaka (humor) dalam penulisan dapat membantu memperbaiki kemahiran menulis dengan efektif, selain dapat menggalakkan pemikiran kritis dan menambahkan ekspresi dalam penulisan (Daud, Basri, Baki, Hamzah, dan Nawawi, 2011: 8).

## **7. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam beberapa hal minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Minat juga tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Dalam teori Perilaku Terencana, minat dipengaruhi dari norma yang berlaku, informasi di lingkungan sekitar, keyakinan akan perilaku diri sendiri (pengalaman) maupun dari orang lain. Menurut Lester



D. Crow dan Alice Crow (Kholis, 2010: 45-47) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh berkembangnya minat, yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor dari diri sendiri, yang meliputi antara lain:

1. Motivasi

Motivasi ini akan mendorong manusia untuk berbuat, menjadi penggerak atau motor, mengarah pada suatu tujuan yang diinginkan dicapai dengan mempertimbangkan dan menyeleksi perbuatan yang akan dikerjakan demi mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Kebutuhan

Kebutuhan ini dipengaruhi dari usia seseorang. Misalkan, awal masa dewasa muda (usia 22-25 tahun), sering disebut juga masa berharap bekerja (*job hopping*). Maka yang diperlukan adalah bekerja dan mempunyai penghasilan guna memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kebutuhan inilah dapat menumbuhkan minat untuk bekerja. Sekolah adalah kebutuhan untuk mendapatkan pekerjaan (secara konkret) dihari kemudian, maka seseorang berminat sekolah untuk mendapatkan pekerjaan.

3. Sikap terhadap obyek

Sikap senang terhadap obyek dapat memperbesar minat seseorang terhadap obyek. Sebaliknya, jika sikap tidak senang terhadap obyek, maka akan memperkecil pula minat terhadap obyek.

#### 4. Tingkat Kecerdasan

Seseorang yang cerdas dapat mengkondisikan diri untuk menentukan apakah berminat atau tidak dengan memilah dan mempertimbangkan yang hendak dilakukan.

#### 5. Kesehatan

Kondisi organ-organ tubuh seperti kebugaran jasmani, kesehatan mata dan telinga serta kepenuhan gizi, mempengaruhi minat seseorang. Ia akan mengetahui kondisinya sendiri untuk berminat terhadap sesuatu.

#### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa, baik lingkungan sosial maupun lingkungan non sosial, yang meliputi:

1. Lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga sangat berpengaruh dalam diri siswa. Keluarga memegang peranan penting, karena keluarga adalah sekolah pertama dan terpenting. Dalam keluargalah seseorang dapat membina kebiasaan, cara berfikir, sikap, dan cita-cita yang mendasari kepribadiannya. Di lingkungan sekolah seorang akan berhadapan dengan guru, staf TU, teman dan sebagainya. Bahkan peran teman yang berlebihan dapat banyak berpengaruh daripada keluarga.
2. Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, waktu

belajar dan sebagainya. Hal ini terkait dengan sarana dan fasilitas yang menunjang minat seseorang.

## **B. Humor**

### **1. Pengertian Humor**

Kata humor berasal dari bahasa Latin, yaitu "Umor" yang berarti cairan dalam tubuh, Dagun (dalam Ripa, 2010: 37). Konsep mengenai cairan ini berasal dari bahasa Yunani Kuno, dimana terdapat ajaran mengenai bagaimana pengaruh cairan tubuh terhadap suasana hati seseorang. Cairan tersebut adalah darah atau sanguis, dahak atau phlegmatis, empedu kuning atau choleris dan empedu hitam atau melancholis.

Rasa humor diartikan sebagai suatu kualitas mental yang menghasilkan sesuatu yang lucu, yang dapat ditertawakan, menggelikan, jenaka, menyenangkan, serta merupakan variasi khusus dari temperamen, disposisi, kehendak hati atau mood. Humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa, Dananjaya (dalam Darmansyah: 2011: 68).

Sedangkan menurut Caprio menyatakan bahwa humor yang identik dengan senyum dapat membuat orang lebih merasa enak. Humor bisa melepaskan orang dari rasa tertekan, membuat otot-otot wajah terasa rileks, dan membuat jiwa seseorang menjadi lebih hidup (dalam Zulkarnain dan Novliadi, 2009: 3).

Thorson & Powell (dalam Novandi, 2009: 8) menyatakan tiap orang pada dasarnya termotivasi untuk mengembangkan rasa humor jika pada pengalaman masa lalunya pernah diberikan pengakuan sebagai orang yang humoris oleh orang-orang disekitarnya. Individu yang pernah diberikan '*reward*' pada perilaku humorisnya akan lebih merasa bebas untuk mengembangkan rasa humor yang ada atau bahkan membuat variasi-variasi humor baru.

Humor ialah sesuatu yang lucu, yang menimbulkan kegelian atau tawa. Humor identik dengan segala sesuatu yang lucu, yang membuat orang tertawa (Rahmanadji, 2007: 3). Saat individu bisa menemukan kelucuan dari sebuah permasalahan yang dihadapi, artinya individu yang bersangkutan telah berusaha melihat kembali permasalahan tersebut dengan sudut pandang yang membuatnya lebih nyaman sehingga kemungkinan untuk memperoleh jalan keluar yang tepat semakin banyak.

Menurut Suyasa (2014: 6), definisi humor dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: (1) Humor sebagai stimulus yang diartikan bahwa humor adalah objek (kata-kata / perilaku dalam bentuk audio / visual), baik dalam bentuk konkret maupun dalam bentuk imajinasi yang berpotensi menimbulkan perilaku tersenyum atau tertawa, (2) Humor sebagai respon adalah kecenderungan individu untuk bersikap positif terhadap lingkungan dan individu lain dengan menampilkan perilaku tersenyum dan tertawa, (3) Humor sebagai istilah adalah perilaku tersenyum atau tertawa yang terjadi karena hal yang positif.

Humor dan bermain merupakan media yang penting dalam membantu kita berpikir lebih kreatif, meniadakan pembatasan dan mengalami situasi yang ada dengan daya akal yang meningkat. Humor memberikan kita kekuasaan, dengan humor kita dapat mengatasi rasa ketakutan, ketidakberdayaan dan keputusasaan (Munandar, 2010: 8).

Pelajaran tentang humor bermakna belajar mengundang keringanan dan hiburan kedalam situasi yang mungkin akan menjadi bencana. Humor dan tawa juga sangat penting dalam hubungan antar manusia. Berbagi tertawa dengan seseorang bisa menimbulkan mukjizat. Selain itu, manfaat kesehatan baik mental maupun fisik, dari tertawa sudah banyak dicatat. Tertawa bisa mengendurkan ketegangan, meredam stres, dan mengeluarkan endorfin dalam sistem tubuh yang bertindak sebagai pengangkat semangat alamiah. Izinkanlah diri tertawa. Suatu krisis bisa berubah menjadi komedi bila memasukkan humor kedalamnya (Carter & Scott, 2003: 48-49).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa humor merupakan sesuatu yang bersifat dapat menyebabkan seseorang tergelitik perasaannya sehingga terdorong untuk tertawa. Sedangkan Pemberian humor merupakan suatu cara yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam melakukan interaksi dimana cara tersebut memberikan perasaan terhibur pada seseorang.

## **2. Jenis-jenis Humor**

Jenis humor menurut Setiawan (dalam Rahmanadji, 2007: 5-6) dapat dibedakan menurut kriterium bentuk ekspresi. Sebagai bentuk ekspresi dalam kehidupan, humor dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- (1) Humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri kita, misalnya bila kita melihat sebatang pohon yang bentuknya mirip orang sedang buang air besar.
- (2) Humor dalam pergaulan, misalnya senda gurau di antara teman, kelucuan yang diselipkan dalam pidato atau ceramah di depan umum.
- (3) Humor dalam kesenian atau seni humor. Humor dalam kesenian masih dibagi menjadi seperti berikut. Humor lakuan, misalnya: lawak, tari humor, dan pantomim lucu. Humor grafis, misalnya: kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu. Humor literatur, misalnya: cerpen lucu, esei satiris, sajak jenaka, dan semacamnya.

## **3. Manfaat Humor**

Humor memiliki banyak manfaat, baik yang bersifat pelepasan maupun pemuasan kebutuhan seseorang. Humor mempunyai empat manfaat (Darmansyah, 2011: 102-106), yaitu :

1. Humor sebagai pemikat perhatian siswa. Dalam proses pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan cenderung mengalami fluktuasi. Mengarahkan fokus dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya dengan kata-kata, memperlihatkan gambar berwarna, formasi teks atau mungkin dengan mengingatkan pelajaran

sebelumnya. Sebagian besar siswa cenderung mempersepsikan sisipan humor dalam penyampaian pesan secara positif sebagai pemikat perhatian siswa.

2. Humor membantu mengurangi kebosanan dalam belajar. Kebosanan merupakan suasana batin yang sering dialami siswa dalam belajar. Misalnya karena terlalu letih, jam pelajaran yang cukup panjang tanpa variasi, guru yang kurang pengalaman dalam mengajar, pelajaran terlalu sulit, suasana dan lingkungan kelas secara fisik kurang kondusif untuk belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memelihara suasana tidak membosankan di dalam kelas, diantaranya adalah kemampuan guru untuk menciptakan kerianan melalui sisipan humor yang berkualitas.
3. Humor membantu mencairkan ketegangan di dalam kelas. Sisipan humor dapat membantu guru dalam mengatasi ketegangan yang terjadi didalam kelas. Sesuai dengan pendapat pakar bahwa seorang guru yang humoris dapat masuk kedalam semua situasi batin siswa. Sehingga memungkinkan seorang guru dapat berimprovisasi dengan humor. Guru dapat memecahkan suasana tegang itu dengan memunculkan humor pada saat memungkinkan.
4. Humor membantu mengatasi kelelahan fisik dan mental dalam belajar. Orang yang sedang tertawa itu akan melepaskan semua gangguan yang terjadi, baik secara fisik maupun mental dalam dirinya. Setelah tertawa ia akan menjadi segar kembali dari kelelahan yang dideritanya. Dengan

demikian, diperlukan kemampuan seorang guru untuk mengamati kondisi siswanya yang sedang mengalami kelelahan.

5. Humor untuk memudahkan komunikasi dan interaksi. Berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa merupakan modal utama dalam pembelajaran. Diperlukan kemampuan tambahan bagi seorang guru untuk menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik dengan siswa. Siswa mempersepsikan bahwa sisipan humor dalam penyampaian pesan memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemudahan berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa.

#### **4. Humor Di Ruang Kelas**

Humor dapat menghindarkan seseorang dari rasa bosan berlebihan. Staton (dalam Darmansyah, 2011: 77) cerita yang dianggap penting atau kecakapan mempergunakan kesempatan yang tepat untuk menyisipkan humor secara bijaksana sepanjang pemberian pembelajaran, akan mendorong siswa untuk tidak bosan-bosannya mengikuti pelajaran tersebut.

Bosan adalah penyakit yang amat berbahaya termasuk dalam pembelajaran. Orang yang diserang penyakit bosan, sebagian besar organ tubuhnya menjadi tidak produktif. Bahkan, otak pun tidak akan mau diajak kompromi untuk berpikir dan memproses informasi. Menurut Staton, ketika suasana kebosanan sudah mulai tampak didalam kelas, hendaknya guru segera berupaya mengembalikannya kesuasana menyenangkan dan rileks. Strategi yang dianggap ampuh untuk mengembalikan suasana



tenang adalah dengan selingan cerita lucu dan humor. Humor dianggap paling baik karena mudah disisipkan dalam berbagai situasi dan masuk ke segala usia peserta didik. Selain itu, humor juga menciptakan suasana hubungan guru siswa yang harmonis (Darmansyah, 2011: 78).

Humor menangkap kembali perhatian siswa dan memantapkan daya ingat mereka serta meningkatkan prestasi. Humor dapat meredakan situasi yang tegang, menentang perlawanan, dan meredakan stres di kelas, memberikan kelegaan yang segar dari upaya pembelajaran serius, terkadang membosankan. Humor cenderung menjadikan pengalaman menyenangkan dan menjadikan sebuah kelompok lebih dekat (Partin, 2009: 18).

### **C. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis**

#### **1. Kerangka Pemikiran**

Kegiatan belajar merupakan inti dari pendidikan di sekolah. Di dalam proses pembelajaran terdapat pengajar atau guru serta ada siswa. Proses belajar-mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokok yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal (Sardiman, 2011: 14).

Di dalam proses pembelajaran terdapat pengajar atau guru serta ada siswa. Menurut Manullang (dalam Darmansyah, 2011: 19) menyatakan bahwa kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan strategi

pembelajaran yang tepat sasaran merupakan bagian dari profesionalitasnya sebagai pendidik.

Menurut Berk (dalam Darmansyah, 2011: 21) strategi pembelajaran menyenangkan adalah pola berpikir dan arah berbuat yang diambil guru dalam memilih dan menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.

Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah pemberian humor oleh guru ketika belajar di kelas dan dapat mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran. Untuk melihat sejauh mana minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris, maka seorang guru harus bisa membuat dirinya disukai oleh siswanya. Salah satu hal yang membuat siswa merasa senang terhadap guru dan membuatnya berminat terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya adalah guru yang humor dan menyenangkan (Hasil wawancara dengan siswa).

Murakami mengatakan bahwa dalam pengajaran bahasa Inggris, penggunaan teks yang mempunyai unsur jenaka (humor) dalam penulisan dapat membantu memperbaiki kemahiran menulis dengan efektif, selain dapat menggalakkan pemikiran kritis dan menambahkan ekspresi dalam penulisan (Daud, Basri, Baki, Hamzah, dan Nawawi, 2011: 8).

Rasa suka terhadap suatu objek yaitu guru dapat menumbuhkan rasa suka terhadap pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Sebaliknya, guru yang membuat siswa merasa tegang, tidak menyenangkan dan bosan

ketika belajar dikelas akan membuat minatnya terhadap pelajaran menjadi berkurang meskipun tetap mengikuti pelajaran yang disampaikan. Minat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup (Hadis dan Nurhayati, 2010: 44).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2012) menunjukkan bahwa ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas juga akan menjadi tinggi. Minat belajar yang tinggi mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

McDermott dan Rothenberg (dalam Haida dan Alhusna, 2012: 9) menyatakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme ketika guru mereka menerapkan humor selama interaksi kelas dan ini membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan ceria.

Hasil penelitian yang dilakukan Haida dan Alhusna (2012) menunjukkan bahwa penerapan humor di kelas dapat menciptakan kelas yang menyenangkan dan pembelajaran yang lebih menarik. Penerapan humor juga berhasil dalam membantu untuk meningkatkan minat siswa-siswa dalam belajar.

Penggunaan humor dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap efektivitas pembelajaran. Selingan humor sangat membantu meningkatkan kegairahan dalam belajar, terutama saat penurunan konsentrasi, jenuh, bosan, kehilangan motivasi dalam belajar

(Darmansyah, 2011: 12). Humor dapat membuat peserta didik menjadi senang dan nyaman dalam belajar. Humor mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hafzah (2014) juga menunjukkan bahwa pemberian humor di kelas membuat siswa tidak merasa cemas yang berlebihan ketika belajar di kelas. Guru yang suka humor banyak disenangi oleh anak-anak dengan kepandaianya membuat anak-anak menjadi gembira dan tidak tegang atau terlalu serius (Oemar Hamalik, 2009: 40).

Berdasarkan pemahaman dan konseptual yang telah diuraikan dalam kerangka pemikiran, maka peneliti bermaksud untuk memperoleh gambaran sejauh mana pengaruh pemberian humor oleh guru terhadap minat belajar pada siswa.

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan asumsi di atas, maka dibangunlah hipotesis sebagai berikut yaitu ada pengaruh pemberian humor oleh guru terhadap minat belajar bahasa Inggris pada siswa.